

# MODERN

Abril-Maio no.1


Revista de Computadores

CHEGAMOS  
PARA INFORMAR  
E PARA TRIUNFAR ...

ANDRÉ FARIA B. LEÃO

Programação

BASIC



RASTAN  
KARNOV  
GREEN  
BERET 2

Ganhe mais de  
50 PRÉMIOS ...

e venha conosco  
VER  
BRYAN ADAMS



Magnum  
Photography



TURN E. M. 019

PHOTO SOBERVILLE





Esta secção é inteiramente dedicada a todo o material que se torna indispensável para terminar certos jogos.

Como esta é a nossa primeira edição (frase que como verão, é muito utilizada ao longo da nossa revista), é possivelmente em todas as que se seguirem resolvemos para, em vez de ir falando (para encher pags. como fazem outras revistas) dar uma pequena introdução, e depois ir logo ao que interessa, sem mais, mais.

Assim, como consequente, gostaríamos muito que para a próxima edição, os caros leitores (IVA incluído) mandassem os vossos pokes & Dicas, mapas etc (também não há mais). E quem mandar o melhor trabalho, receberá alguns prémios (jogos recentes). Portanto despacha-se e faça as coisas com jeito.

Gostaríamos imenso receber aqui na nossa redacção material produzido pelas vossas mãos.

Os melhores trabalhos virão a ser recompensados.

Por fim os trabalhos devem ser todos feitos com tinta preta e não devem exceder o formato A5

```
MULTIFACE P*O*K*E*S
TRANTOR:342338,00 -> ARMA INFINITA
:567111,00 -> TEMPO
:588888,00 -> ENERGIA
:618888,381 -> INVENCIBI.

XECUTOR:47216,381 -> INVENCIBI.
:47329,381 -> 2 JOG

RASTAN:39710,0 -> VIDAS

ARKANOID II:37586,0 -> VIDAS
T*R*U*D*U*E*S
```

CYBERNOID: No ecran de definir teclas prima YXES. Seguidamente podera, como e obvio, escolher as teclas que quer.

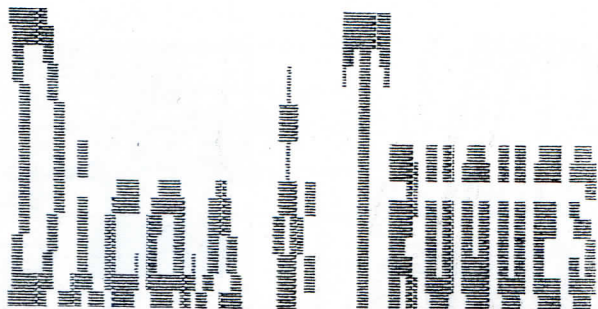
ROLLING THUNDER: No ecran do menu prima LIMBO e tera energia infinita. Para retirar o truque prima Caps Shift e N.

PREDATOR: Depois do 1 nivel quando morrer aparece no ecran a frase Rewind Tape to Start of level. Se puser o nivel seguinte a andar ira joga-lo









# KARNOV

## NIVEL 1

Como matar o peixe grande no fim do nivel.

-Coloque a escada logo a seguir ao final dos edificios.

-Sobe a escada e salta para apanhar o Boomerang.

-Activa o boomerang, e corre para o peixe e antes dele chegar ao pe de ti dispara o boomerang.

## NIVEL 2

Como matar as torres no inicio.

-Dispara sobre elas o mais depressa possivel. Os 2 ou 3 tiros sao melhores que o resto.

-Nao avances mais que uma torre de cada vez.

-Tenta matar a cabeça o mais depressa possivel.

-Se te meteres detras de uma cabeça ela nao dispara sobre ti.

Como matar os leoes e o arabe.

-Se estas a voar dispara bombas sobre ele.

-Se estas a andar espera que ele apareca no ecran abaixo-te e dispara ate mata-lo.

## NIVEL 3

Como matar os passaros no inicio.

-Anda ate aparecerem no ecran todos os passaros, depois corre para o um dos lados do ecran e dispara neles, sao cinco.

Como matar o Dinossauro no final.

-Ou apanha-se o boomerang e matasse o dino.

-Ou depois de matar os passaros colocasse uma escada na 2 arvore, depois vai-se a disparar ate aparecer o dino e entao rapidamente volta-se para a escada e nela ja e mais facil matar o dino.

## NIVEL 4

Como passar os vulcoes.

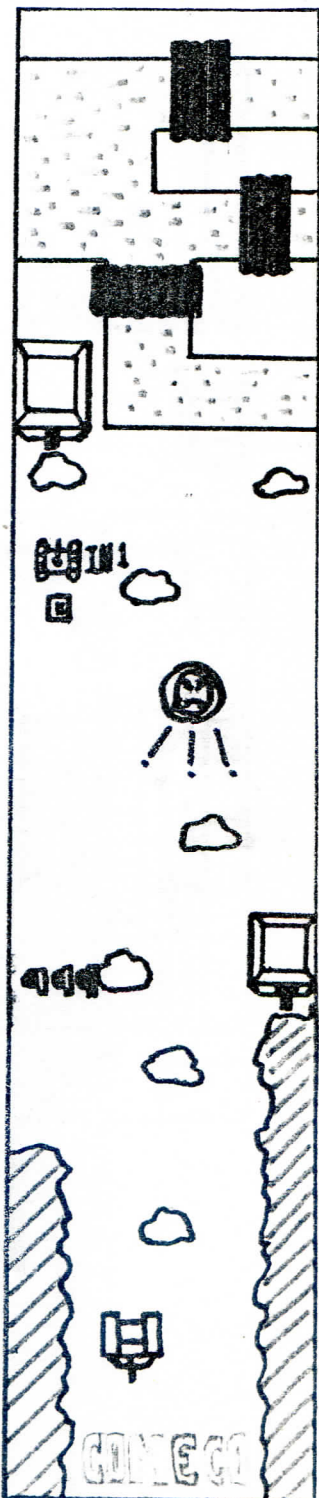
-Ou largasse uma bomba e recuasse no ecran para nao ser atingido pelos estilhaços.

-Ou colocasse uma escada ou pe do tronco e sobesse entao salta-se da escada para o ramo da arvore.

Como matar a medusa.

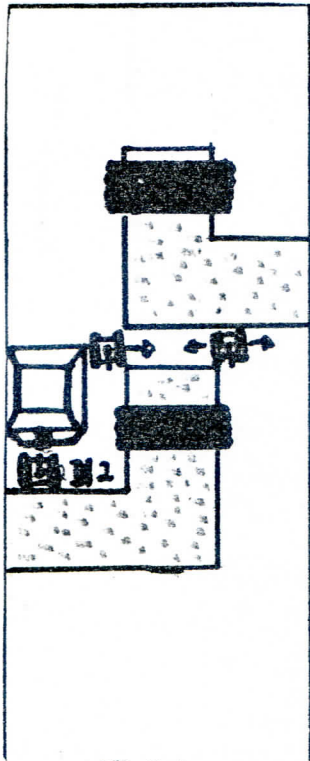
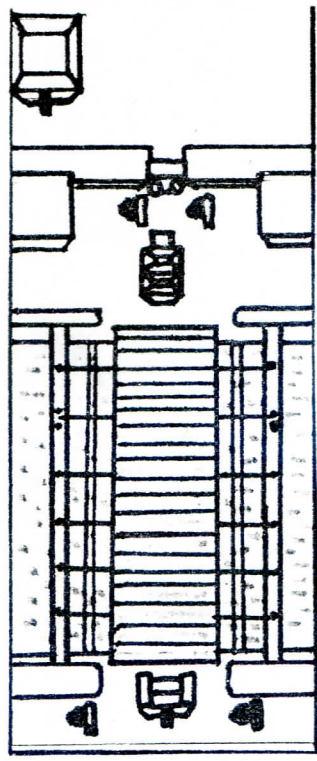
-Corre-se depressa para ela e largasse 1 bomba.

Mes que vem temos os restantes niveis.....



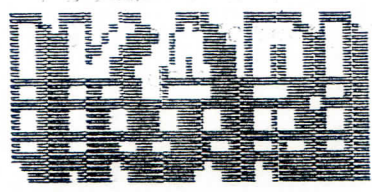
Handwritten notes in the top left corner, consisting of several lines of illegible text.

Handwritten notes in the top right corner, consisting of several lines of illegible text.

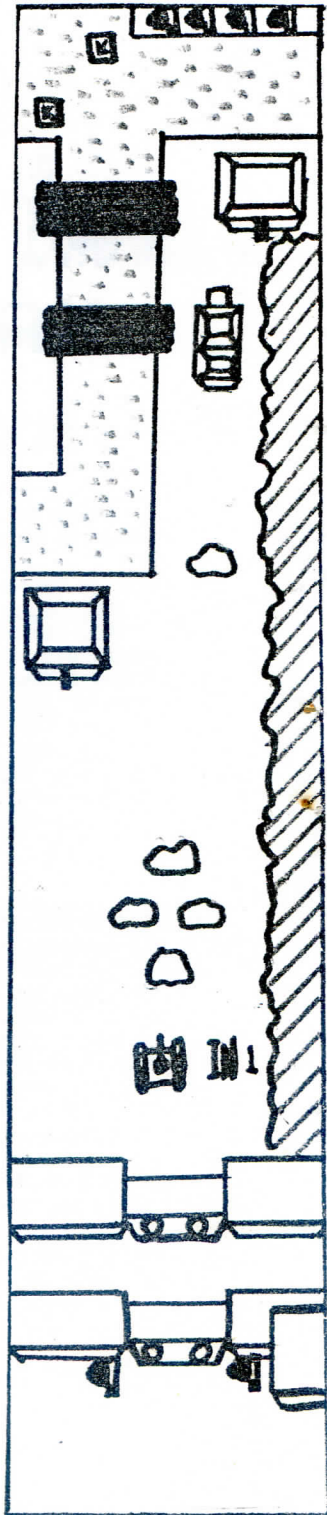


only with the given

to be in the center



Handwritten notes at the bottom left, consisting of several lines of illegible text.





# EMULC

```
400 PRINT TAB 10; INVERSE 1; "PO
410 GOTO 430
420 IF K=0 THEN GO TO 450
430 Z=1
440 FOR N=0 TO 99: PRINT FLASH
450 NEXT N
460 IF N=0 THEN GO TO 400
470 PRINT FLASH 0; " ";
480 NEXT N
490 K<<4
500 THEN GO TO 100
510 PRINT "PROMPT"; INK 0
520 FLASH 1; "+++++"; CONSOLE; "+++++"
530 GOTO 400
```

- |       |   |     |   |
|-------|---|-----|---|
| 10/20 | REN pode se escrever o que se quiser a seguir a esta funcao.                              |     |   |
| 25    | Faz-se um ciclo n que e reproduzido 30 vezes. Depois uns pequenos sons que sao repetidos. | 100 | Construcao de novo ciclo.                   |
| 26    | Escrever nas coordenadas 10,12 a palavra MODEN.   | 140 | Continuacao de definicao das variaveis.     |
| 27    | Escrever fora do ecran o autor deste programa.  | 150 | Fechar o ciclo Z.                           |
| 28    | Essencialmente que as linhas anteriores, apenas com inclusao da tinta cor branca.         | 160 | Poke que fara desaparecer a palavra SCROLL? |
| 30    | Pintura do ecran aleatoriamente, sorteando todas as cores de 1 a 7.                       | 170 | Igual a linha 20                            |
| 35    | Idem  | 180 | Aumentar um valor a variavel L.             |
| 40    | Fechar o ciclo, tudo o que estivesse entre o FOR e o NEXT repetiriassa 30 vezes.          | 185 | Escrever valor da variavel L                |
| 50    | Pintar o ecran com cores "fixas".   | 190 | Receber dados.                              |
| 100   | Definir variaveis e dimensionar   | 195 | Definir variaveis.                          |
|       |   | 200 | Elaborar ciclo Z.                           |
|       |   | 210 | Definir variavel A.                         |
|       |   | 220 | Analisar dados recebidos.                   |
|       |   | 230 | Escrever resultados.                        |
|       |   | 235 | Definir variaveis tendo em conta o ciclo Z. |
|       |   | 240 | Analisar dados recebidos.                   |
|       |   | 250 | Defenir variaveis.                          |



- |         |   |
|---------|---|
| 260     | Definir variaveis, mas desta feita variaveis nao numericas. |
| 290     | Fechar ciclo Z.   |
| 300     | Abrir novo ciclo.   |
| 310     | Analisar dados recebidos e saltar para linha proxima.       |
| 330     | Definir variaveis.  |
| 350     | Saltar para outra linha.                                    |
| 360     | Fechar ciclo.   |
| 370     | Idem.   |
| 400     | Escrever resultados.  |
| 410     | Saltar para outra linha.                                    |
| 420     | Abrir ciclo.  |
| 430     | Sons; escrever com tinta aleatoria                          |
| 440/490 | Sensivelmente igual as linhas anteriores.                   |
| 500     | Escrever o final do jogo.                                   |



# REVIEWS

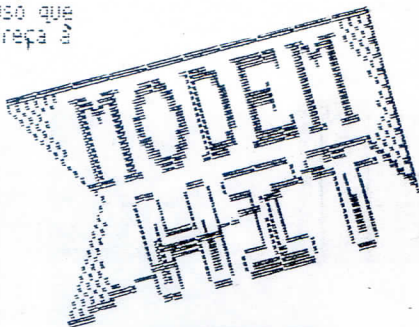
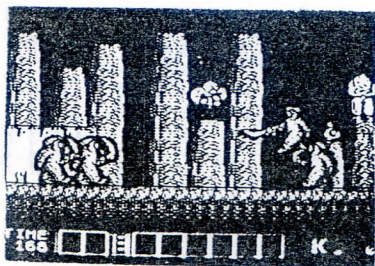
# KARNOV

Quem conhece Karnov das máquinas de jogos? Pouca gente, estou a ver, pouca gente! Bem isso não é novidade pois Karnov saiu ao mesmo tempo que muitos outros tais como Outrun, Super Hang-On e outros, jogos esses que fizeram muito sucesso em detrimento de outros entre eles Karnov um belíssimo jogo de plataformas à La Ghost'n Goblins.

Pois é, realmente pouco esperava desta bendita conversão executada por uma grande casa, a Activision. E como estava a dizer, pouco esperava pois o colorido da máquina era belíssimo assim como tudo o resto, só que aí, nesse momento, um grupo de pessoas conseguiu dar-me uma alegria, tão grande que cheguei ao ponto de poder dizer que é um dos melhores jogos de acção até agora feitos!

Karnov é um jogo cheio de colorido, com a nossa personagem Spectriana a abandonar dum vez por todas a sua única cor, pois o musculoso russo que tem um bafó que destrói tudo o que lhe apareça à

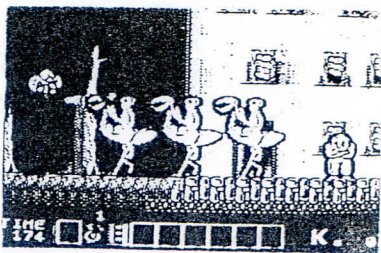
NAME	ACTIVISION
MODEL	MR. MICRO
ROM	48K/128K
TELES	Q/A D/P M/Y
CONTROLS	VARIOS



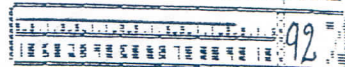
frente, tem mais de uma cor assim como os seus inimigos, o único senão é o do movimento que podia ser bem melhor, mas com o andar do jogo tudo é esquecido devido aos coloridos gráficos sem problemas de mistura de atributos, isto conseguido por um novo sistema, e faz com que os atributos sejam "esportos".

Em relação à história a nossa personagem, Karnov tem como objectivo achar o tesouro perdido de Babilónia mas para tal terá que percorrer 9 níveis cheios de acção. Em cada nível encontrará diferentes bichos para serem atingidos tais como esqueletos montados em avestruzes, génios, etc... No caminho encontrará diferentes objectos que deverá apanhar para aumentar as suas capacidades.

Realmente Karnov é uma maravilha da programação e como tal, o resto é todo com vocês.

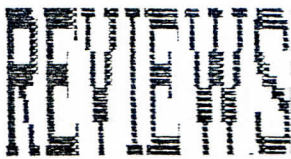


## CLASSIFICAÇÃO



## COMENTÁRIOS

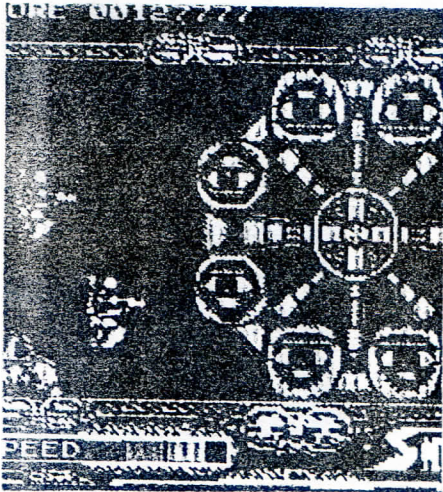
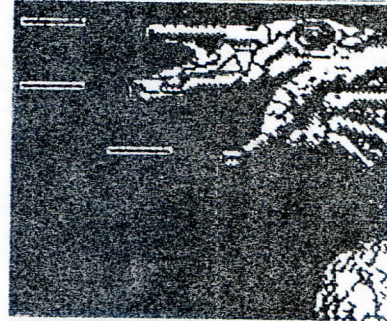
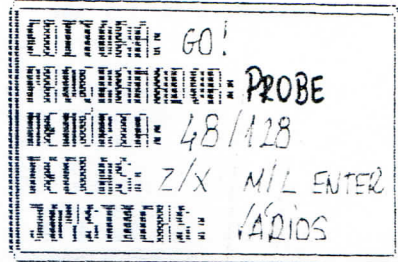
É caso para dizer quem espera sempre alcança e nós os possuidores de Spectrum podemos enfim ter por fim um jogo com gráficos coloridos, e a melhor maneira de uma revista começar, com o futuro.



# SIDE ARMS

Para aqueles que não sabem Side Arms é um jogo das máquinas de Arcade. Nete o jogador comanda um astronauta que tem como objectivo acabar com uma raça alienígena que lhe põem a vida em perigo.

A versão deste jogo não é nada do que se poderia esperar, mas mais adiante falaremos em proemnor da parte técnica deste jogo. O jogo não é fácil, sendo os inimigos aparecem-nos de todos os lados, sendo assim voce terá que ter uns bons reflexos. No jogo voce começa com um simples disparo para aniquilar todos os aliens, o que não é suficiente. Mas esse problema é resolvido quando certos aliens forem mortos, pois eles deixaram "POWs" que quando forem atingidos por varios disparos, tornar-se-ão em variadas armas, como por exemplo, "3-WAY", "AUTO", "SPREAD GUN", e algumas outras. Cada arma tem a sua particularidade, umas disparam varios tiros para direcoes, outras disparam uma so bala mas com uma maior capacidade destruidora, e, por ai adiante. No final de cada nivel ha uma nave grande, que



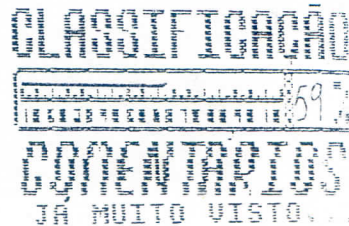
nesscita alguns disparos para matar, e, e' aqui que se encontra uma das partes de Side Arms em que os programadores poderiao ter tomado mais atencao, os disparos que tem que matar a nave sao pouquissimos, o que tira toda a emotividade de um confronto final.

Vamos falar agora da parte técnica do jogo, e, temos muitos defeitos a apontar. Começando pelos graficos, que estão pessimos ( não se percebe o que são certos aliens) e estão muito mal pormenorizados.

Outro dos defeitos deste jogo está na utilização das armas, se voce disparar e andar na diagonal as armas trocam de repente sem tocar no caps shift (de notar que isto só acontece no modo de teclas).

Queria por ultimo referir, o que eu acho que foi o maior erro da GO!, a opção de 2 players no jogo.

A versão deste jogo nas máquinas, e em todas as outras versões de computadores, pode ser jogada por 2 jogadores, menos no spectrum, o que tira toda a graça do jogo. Nada mais temos a dizer a não ser que vejam e analisem bem o jogo antes de comprarem.







# FRIGHTMARE

Depois do sucesso de ACE e do não tão sucedido ACE 2, a Cascade adoptou uma variedade de jogos com estilos completamente diferentes. Apesar de tal situação Frightmare não deixa de ser um jogo sem qualquer originalidade, com gráficos e todos os ingredientes de jogo fraco.

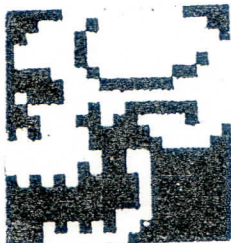
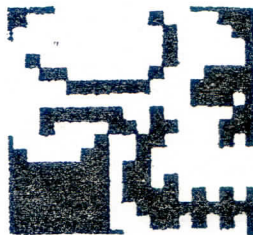
Nesta imitação de Ghost'n'Goblins existem 4 níveis de "sonho" (neste caso de pesadelos), cada um deles com uma série de ecrãs, de cada vez que se entra num desses ecrãs o relógio dá 6 minutos para o completar.

Os quadros consistem nas habituais plataformas, pilares e edificios em ruínas com uma variada gama de inimigos, como por exemplo vampiros, zombies, medusas, diabos, etc.

Para o ajudar encontrará armas e objectos espalhados pelos quadros, geralmente bem escondidos.

Resumindo, Frightmare trata-se de um jogo sem originalidade, com pouca emotividade e que não merece o dinheiro de ninguém.

Editor	CASCADE
Desenvolvido por	ROD ASHLEY
Publicado por	48/128
Temas	DEFENSÍVEIS
Controlo	VÁRIOS



COMETAS

62

COMENTÁRIOS

Não se esqueçam este jogo e todos os pesadelos todas as noites.



# REVIEWS

## XARAX

A Firebird, casa com trabalhos já consagrados, continua este ano com esses sucessos com jogos como Flying Shark e Black Lamp. Vindo estragar estes tão bem sucedidos jogos, aparece-nos Karax um jogo fraco, tanto a nível técnico como a nível de originalidade.

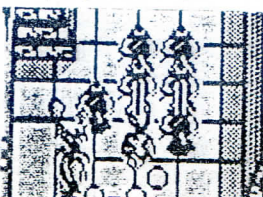
Realmente Karax era mais um daqueles jogos dispensáveis do mercado português.

A história deste jogo é a mesma de todos os jogos do seu tipo, por isso não nos vamos preocupar com este ponto.

Quem se lembrar de um jogo chamado Keivius, irá reparar que Karax é parecidíssimo, mas em comparação com este último Keivius eleva a sua qualidade, que é inexistente.

O jogo passasse durante 7 níveis, de extrema dificuldade. Em relação às partes técnicas, como já devem estar à espera, trata-se dum jogo de scroll vertical, com fraco movimento, e gráficos que nada nos têm a dizer.

# REVIEWS



## SHACKLED

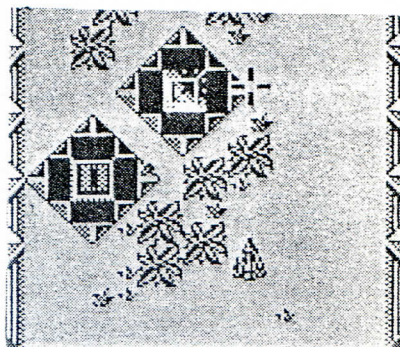
7 dos amigos de Keiv', o nosso guerreiro, foram capturados, e detidos numa prisão de máxima segurança. A sua missão é libertá-los e colocá-los a salvo. Esta é a história de Shackled, uma conversação das máquinas de arcade, executada pela U.S. Gold. Conforme se vai avançando pelo labirinto de corredores, uma variada gama de inimigos vão aparecendo de todos os lados.

Atrás das várias portas, que pode encontrar, aparecerão inimigos, um dos seus amigos ou simplesmente uma cela vazia. Quando encontrar um dos seus amigos ele dar-lhe-á a arma que transporta, armas essas que podem ir de shurikens a bombas.

Cada um dos seus amigos transporta um tipo de arma e uma vez na posse de uma não mais a perderá.

Ao longo do jogo irão aparecer objectos que lhe darão pontos e muito mais. Assim que libertar todos os seus amigos, tem que encontrar a chave adequada para a porta de saída. Os gráficos de Shackled são maus, mas o movimento salva o jogo.

EDITORA: FIREBIRD  
PROGRAMADORA: P. SPAHL  
MEMÓRIA: 48/128  
TECLAS: DEFINIÇÕES  
JOYSTICKS: VÁRIOS



## CLASSIFICAÇÃO

43

## COMENTÁRIOS

(Karax, o nome é diferente mas o resto...

EDITORA: US GOLD  
PROGRAMADORA: PROBE  
MEMÓRIA: 48/128  
TECLAS: DEFINIÇÕES  
JOYSTICKS: KEMPSTON

## CLASSIFICAÇÃO

51

## COMENTÁRIOS

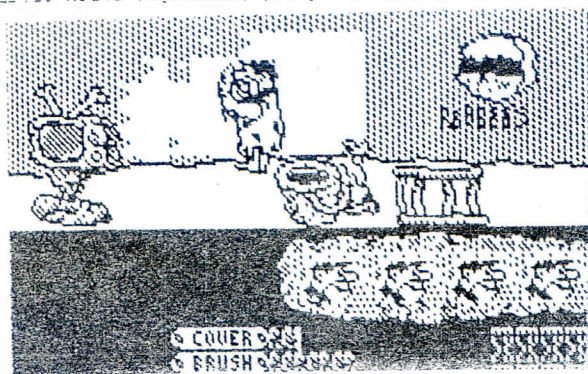


# FLINSTONES

Muitos de vocês devem conhecer Bedrock, a terra dos Flintstones, onde se desenrola a ação do jogo.

E o jogo começa quando para quebrar a monotonia, Fred, o nosso herói, resolve fazer uma partida de bowling com o seu amigo Barney.

E aqui que começa os problemas de Fred, pois Wilma, a sua mulher, quer que ele pinte a caverna e cuide de Pebbles, sua filha, enquanto ela visita a sua mãe. Para pintar a "casa" tem 4 ampulhetas de tempo, por isso tem que se despaçar. E tudo corre as mil maravilhas, até que aparece Pebbles e começa a riscar a parede, estragando-lhe a pintura. Você tem que retirar Pebbles da sala, tarefa quase impossível, para poder voltar a pintura. Depois de muitas pinceladas, você fica livre para poder ir jogar bowling. Segue-se o próximo nível, que é, passar por casa de Barney, com o seu Buggy pre-histórico, e chegar ao salão de bowling antes que este feche. Fácil devem pensar vocês. Pois estão muito enganados, porque as estradas de



Bedrock fazem-se muitas das nossas. Nesta parte do jogo vocês tem que saltar rochas, buracos e outros tantos obstáculos. Depois de chegarem ao salão, começa o que achamos ser a melhor parte do jogo, o bowling. E porque está a melhor? Porque todas as outras são dificilísimas, quase impossíveis de concluir, e está sendo a mais jogável de todas, torna-se na mais emotiva e interessante.

Acabado o jogo com Barney, chega a hora de voltar a casa. Assim que chega a casa ve a pequena Pebbles no topo de uma especie de edificio. Para a ir salvar, Fred, tem que saltar varias plataformas e evitar os varios obstáculos que se possam encontrar, e depois traze-la para o solo. Esta é a ultima tarefa de Fred, que já pode descansar.

A parte tecnica de Flintstones está bem conseguida, com graficos bem pronominalizados, algum colorido, e um movimento aceitavel. O jogo pela sua dificuldade o que o torna frustrante. Sem este inconveniente era um jogo quase perfeito.

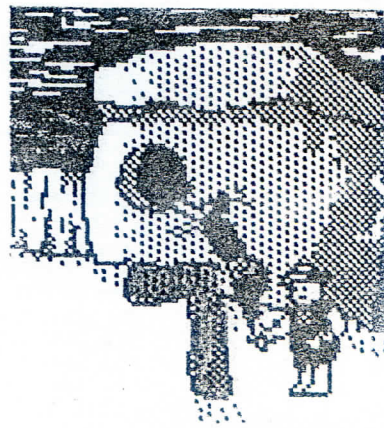
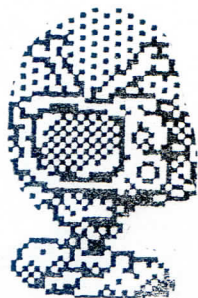
EDITORA: GRAND SLAM

PREÇO: R\$ 10,00

MEMÓRIA: 48 / 128

TECNIAS: DEFINIVÉIS

JUSTIÇAS: VÁRIOS



CLASSIFICACAO

10

COMENTARIOS

SÓ PEÇA PELA DIFICULDADE

# REVIEWERS

# RASTAN

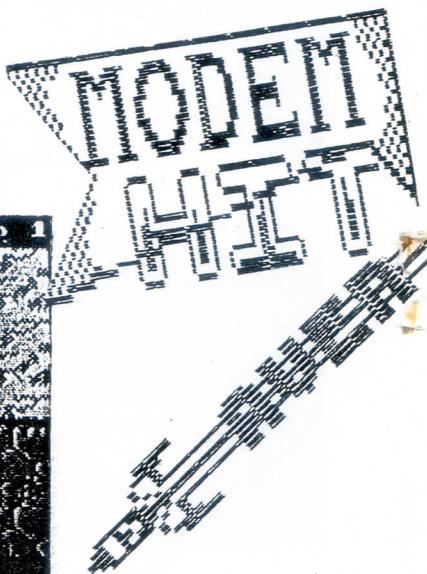
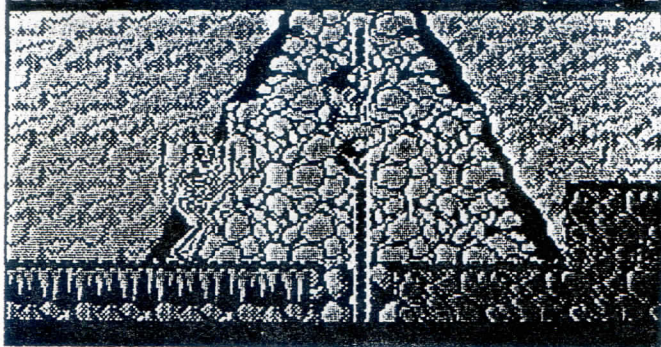
Neste jogo, onde beleza grafica e movimento se evidenciam, voce faz o papel de Rastan que tem que se confrontar com o diabolico feiticeiro Karg que colocou pelo monstros e bestas pelo longo caminho que Rastan tera que percorrer ate se encontrar cara com cara, com esse feiticeiro.

O caminho tem como cenarios imensas montanhas aterrorizantes florestas, e interiores diabolicos de castelos. E "dentro" desses cenarios e que verdadeiras complicacoes aparecem, onde voce podera apanhar as mais variadas armas e objectos para conseguir melhores resultados aquando dos com os monstros que vao aparecendo pelo caminho.

O objectivo do jogo, como ja foi dito e matar o feiticeiro Karg, que no final do jogo transforma-se num enorme dragao "multifacetado" (com muitas cabecas) e que para o matar sao necessarias grandes quantidades de paciencia e concentracao. Mas como em muitos outros jogos voce tera que percorrer seis niveis divididos em duas partes cada um,

EDITORA: IMAGINE  
PROGRAMADOR: B.DESIGN  
MEMORIA: 48/128  
TECLAS: Q/A Z/X I  
INSTRUCOES: VARIOS

SCORE 0000400 HI 0000100 ROUND 1



## CLASSIFICACAO

10

## COMENTARIOS

JOGO DE GRANDE BELEZA  
GRAFICA

dando um total de 12 partes que sao carregados individualmente (o frustrante sistema multi-load) no fim de cada nivel, aparece um monstro sempre mais dificil que todos os outros.

Tecnicamente e dos jogos mais perfeitos que temos visto de ha uns tempos para ca, com 2 tipos de scroll horizontal, e com uns graficos excelentemente executados, alternando com o pouco colorido, mas efectivo, dando no fim um jogo excepcional de se observar.

Depois, com o desenrolar do jogo e que os defeitos vem ao de cima, pois nem tudo sao facilidades pelo contrario, o que nos faz desanimar um pouco, e quando, e quando completamos uma parte e fica clara a nossa expressao de contentamento, aparece o "chato" multi-load. Este multi-load apesar de tudo, verao isto depois, nao e mau de todo porque permite que fiquemos no nivel "carregado".

1985  
 1986  
 1987  
 1988  
 1989  
 1990  
 1991  
 1992  
 1993  
 1994  
 1995  
 1996  
 1997  
 1998  
 1999  
 2000  
 2001  
 2002  
 2003  
 2004  
 2005  
 2006  
 2007  
 2008  
 2009  
 2010  
 2011  
 2012  
 2013  
 2014  
 2015  
 2016  
 2017  
 2018  
 2019  
 2020  
 2021  
 2022  
 2023  
 2024  
 2025

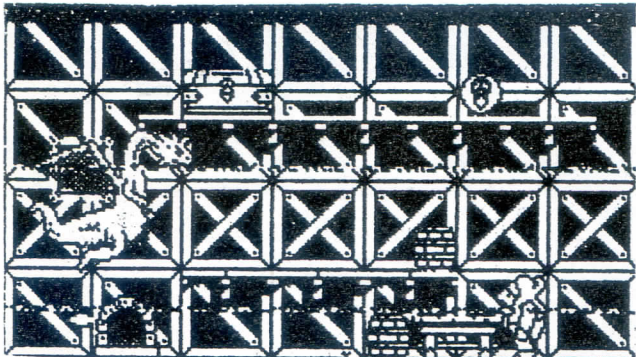
# BLACK LAMP

A história deste jogo situa-nos num passado medieval, onde Jack Feliz, o bobo da corte do reino de Allegoria, se apaixona pela filha do rei, Grizelda.

No entanto o rei não gostou de tal situação, então encontrou uma solução para se livrar do indesejado bobo, enviando-o em busca das lâmpadas encantadas que haviam sido roubadas pelas forças do mal de Allegoria.

Partindo de uma história com características para um jogo de aventura, a Firebird criou uma excelente combinação de um jogo de aventura e com um de acção. Este jogo, que é uma conversão das máquinas de 16 bits, desenrola-se no sistema de écran em écran sem nenhum sistema de scroll. Graficamente tudo foi cor seguido excelentemente, só com um senão o de serem monocromáticos, mas é só um pequeno proeminor.

O objectivo de Jack é o de recolher as varias lâmpadas que se encontram espalhadas por toda a Allegoria, e colocá-las no cesto. Pelo caminho irá encontrar uma variedade de inimigos (lobisomens, bruxas) que lhe dificultarão as "vidas", pois embora



não o matar... só tirá-lhe energia. Para o ajudar para bastantes objectos nos variados quadros que lhe dão toda a energia.

Muitos dos inimigos só se destroem com mais do que um tiro, outro dos inconvenientes é o de se só se poderem carregar uma lâmpada de cada vez.

Ainda em relação às partes técnicas, Black Lamp é uma conversão muito bem conseguida mas que tem um problema o de muitas vezes o "Jack" não responde bem aos comandos o que lhe tira um pouco da graça.

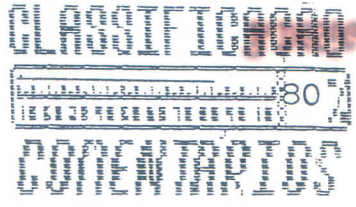
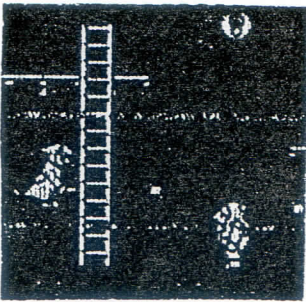
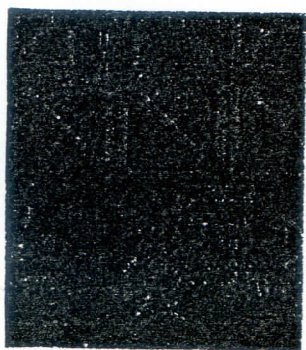
Por ultimo um breve parentesis para o sistema implantado pela Firebird, sistema esse que é o de carregar o jogo em diversas partes. Isto permite que quando não entra alguma parte, só se repita essa parte. Ainda neste sistema outra coisa bem importante é a de evitar (assim pensamos) o chato multi-loading, pois o jogo no 48k demora cerca de 15m a entrar.

**FIREBIRD**

de **M. FOLLIN**

**68128**

**DEFINIDEIS JÁRIOS**

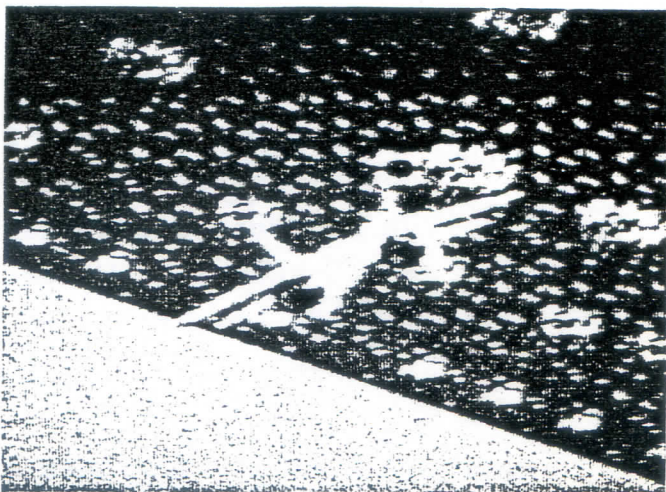


Lâmpada prest... Para ter de es...  
 Uma Luz no... Lâmpada spectrua

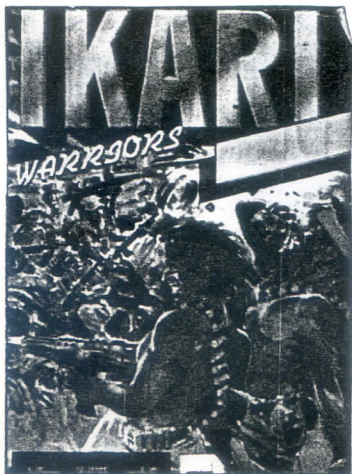
Handwritten  
Scanned  
Digitized  
by  
www.industry.com

# ARCADE

- 1-Platoon
- 2-Out Run
- 3-Flying Shark
- 4-Super Hang On
- 5-Ikari Warriors
- 6-Rolling Thunder
- 7-Arkanoid II
- 8-Tour de Force
- 9-Dan Dare II
- 10-Combat School



*Afterburner*



- 1-1943
- 2-Out Run
- 3-Guerilla Wars
- 4-Street Fighter
- 5-Twin Cobra
- 6-Afterburner
- 7-R-Type
- 8-Double Dragon
- 9-Terra Force
- 10-Operation Wolf

S C O R E S das máquinas arcade  
720° Graus-João Costa-526256  
1942-Manuel Fonseca-12172276  
Slap Fight-Xavier David-6666256  
Arkanoid-Pedro Carmo-1295426  
Commando-Carlos Pedro-2552166  
Donkey Kong-Pedro Jesus-912466  
Out Run-Nuno Sousa-52657892  
PacMan-Roberto Jerengas-3566666  
Renegade-Luis Matias-236656  
Side Arms-Arsenio Luis-1812666

S C O R E S de computador  
Arkanoid II-PEDRO COSTA-1596616  
Rolling Thunder-ARTUR D.-147566  
Out Run-MUNO FERREIRA-2346666  
Flying Shark-PEDRO COSTA-519656  
Match Day 2(high)-PEDRO C.- 7/1  
Great Gurlanes-ARTUR D.- 999999  
Snooker-MUNO FERREIRA-27 Break  
Nigel Mansell's-PEDRO-88'66 (1)

Como esta é a nossa primeira  
edição, os scores arranjados  
são todos executados por pessoal  
da casa.

Então gostaríamos muito que  
para a proxima edição (mes que  
vem) mandassem os vossos scores.  
Assim sendo cá fico a espera  
e até a proxima edição com tudo  
elaborado por vós.  
STIJAM RAPIDOS!!!!

# ASSINATURA ANUAL

NÃO PERCA TEMPO E DINHEIRO EM  
MANDAR TODOS OS MESES OS VOSSOS  
PEDIDOS.

FAÇA UMA ASSINATURA ANUAL.....

## MODO DE O FAZER:

Mande via correio a quantia de  
1000000 e receberá em sua casa  
12 edições respeitantes a cada  
mês.

Binde terá a hipótese de  
ganhar ou 1 SPECTRUM +2; 1 Impre-  
ssora; 50 Jogos novos

O sorteio realizar-se-á no  
fim do ano de 1988.

COMO VÊ SÓ VANTAGENS.....

GREEN BERET II  
BUGGY BOY

1 SPECTRUM  
+2

1 SEIKOSHA

100% TYPETYPHOON

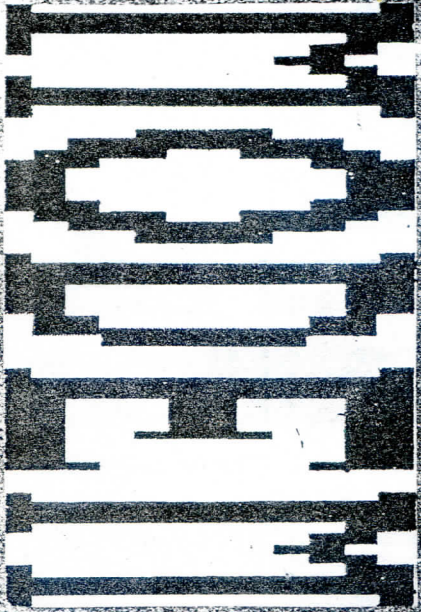
50 JOGOS

STREET FIGHTER  
AFTERBURNER





MINISTRIES



# LUZISOLAR

VOCÊ QUER ?!

NÓS TEMOS !!!

Uma  
luz na sua  
VIDA



LUZISOLAR  
LOJA DE ELECTRODOMESTICOS  
DE TODO O TIPO

VENHA TER CONNOSCO... AMADORA...



# REVIEWS

# IKARI WARRIORS

Ikari Warriors é o resultado de uma demorada conversão das máquinas de arcade para o Spectrum.

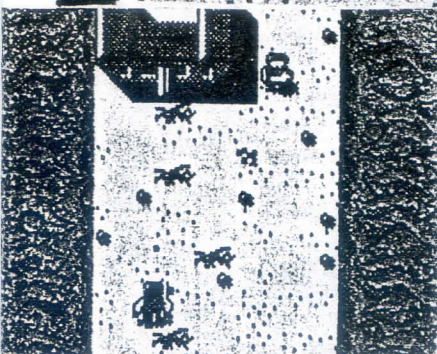
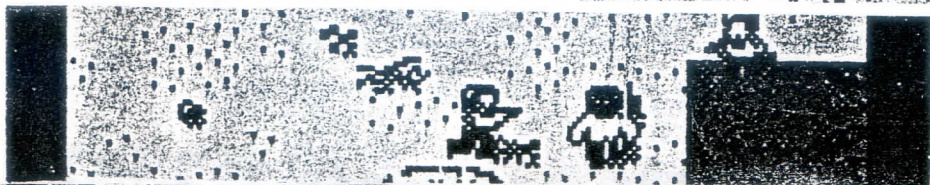
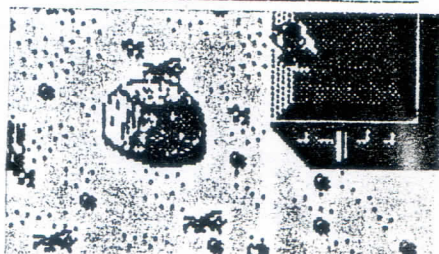
Tendo já visto a demonstração do jogo à meses esperava-nos vivamente a chegada do jogo, espera essa que já nos saturava.

Não vou falar da história pois não tem nada de novo, sempre a mesma monotonia de raptos, resgates e heróis.

Ikari trata-se de um jogo de acção com a opção de 1 ou 2 jogadores, onde a emotividade e excitação são intermináveis.

Falando agora do jogo em si, assim que aparecem no ecrã começam a aparecer revolucionários inimigos, que nos atacam por todos os lados, não dando um momento de pausa. Tendo só uma certa quantidade de munições, terá que ver onde utilizar a arma, e não se pôr a disparar à "doida", para tudo o que é sitio. Irão aparecer durante o jogo bonus de munições, vidas, poder de fogo e fuel, que nos vão apasiguando bastante a ferocidade do jogo.

**CATEGORIA:** ELITE  
**PROGRAMADOR:** DAVID SNEA  
**MEMÓRIA:** 48/128  
**TÉCNICAS:** DEFENSIVAS  
**TIPO DE JOGO:** VÁRIOS



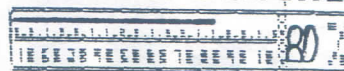
Poderemos apanhar também um tank, que só se destrói com uma granada do inimigo.

Falando da programação, Ikari é um jogo de scroll vertical, tipo COMMANDO, com gráficos um bocadinho medíocres, com um movimento de scroll que em certos momentos deixa algo a desejar.

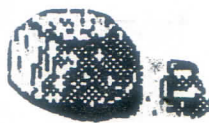
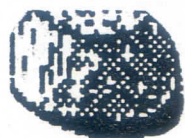
Aproveito a deixa para falar do som do 128k, que é excepcional, o mais parecido com máquina até agora no 128k, desde as explosões até à banda sonora.

Não é costume mas gostaria também falar deste jogo nas máquinas de 16 bits (Atari ST só) que nos apresentam uma qualidade gráfica e sonora excepcional.

## CLASSIFICAÇÃO



## COMENTÁRIOS



É mais um daqueles jogos que nos deixa no velho dilema do "só mais uma vez"...

# SPECTRUM

É verdade! Chegou finalmente o substituto do "velhinho" Spectrum. Um computador de baixo custo que virá revolucionar todo o software do Spectrum. O seu preço irá ser sensivelmente de 38 contos, a sua saída está programada para o final do próximo ano. Terá à volta de duas vezes a velocidade do Spectrum e pode trabalhar com 64k até 256k de memória.

Todo o material existente para o 48k Spectrum bem como para o 128k (Spectrum +2) poderá ser utilizado no SAM. Apesar do proposto preço, que se diga não é muito elevado, SAM é muito melhor computador do que o Amstrad Spectrum incorporando muitos periféricos únicos o que não acontece neste último.

Os gráficos de SAM merecem uma honrosa referência ele pode dispôr de 85 colunas de texto no monitor, ou 64 na simples TV. O dispositivo utilizado no SAM permite um ganho de 512 pontos ao longo do "screen" e cerca de 192 linhas, o que infelizmente não é o melhor meio para produzir jogos em virtude de estar restrito apenas a 2 cores para todo o ecran.

Nas esse defeito é culmatado por outra via, pois pode-se obter mais 16 cores por um novo meio utilizado no SAM. Portanto não há razão para desanimar - antes pelo contrário.

Como se sabe o "velhinho" Spectrum permite o preenchimento de 256 pontos ao longo de 192 linhas, mas só num conjunto de 8 pontos pode ser utilizada uma cor ( 8 bits). Com o SAM a resolução da cor passa a ser 8 vezes maior que o Spectrum ou o Amstrad Spectrum, ou seja permite 8x2 cores num caracter ( bloco de 64 pontos ). Com isto o SAM evita muitos problemas de atributos e permite uma mais bonita exposição dos gráficos.

Essa exposição pode ser lida por uma das 16 págs de memória. Isso faz com que o SAM seja muito mais flexível do que o Spectrum 128k que apenas permite carregar cada ecran em 2 das suas 8 págs.



# SAM



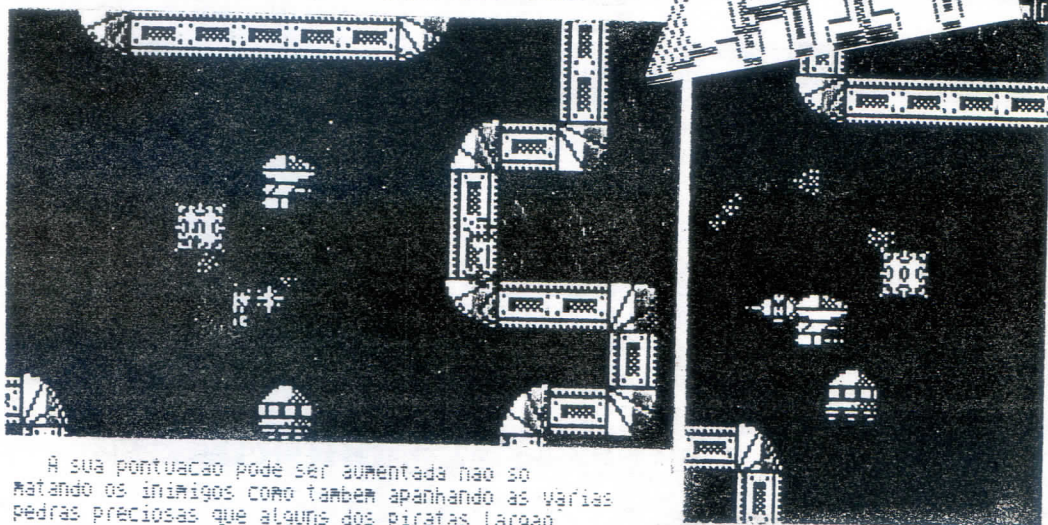
# REVIEWS

# CYBERNOID

Quem não conhece Exolon, o popularíssimo jogo da Hewson, considerado um dos melhores jogos de ação de 1987. Pois eis que nos chega Cybernoid, o seu seguimento. A história deste jogo, conta-nos que, Piratas do espaço, roubaram uma valiosa carga jóias minerais e munições, a Federação Intergaláctica. O Cybernoid tem como missão resgatar a carga e destruir os piratas. O jogo passa-se dentro do sistema planetário dos piratas, ao longo de 3 níveis de dificuldade crescente. Durante o jogo irão surgindo vários inimigos, que geralmente aparecem em grande número. Para além dos vários inimigos tem ainda que contar com mais 2 inconvenientes: o tempo e o sistema de defesa dos piratas. O sistema de defesa encontra-se espalhado por todo o lado e vai de barreiras a mísseis. Você tem também um certo tempo para chegar ao fim de cada nível.

Não que não esteja completamente indiferente, pelo contrário, possui consigo várias armas que poderão ir sendo renovadas ao longo do jogo. Essas armas

EDITORA: HEWSON  
PROGRAMADOR: R. CECIL  
MEMÓRIA: 48/128  
TECLAS: DEFINIVAS  
JOYSTICKS: VÁRIOS



A sua pontuação pode ser aumentada não só matando os inimigos como também apanhando as várias pedras preciosas que alguns dos piratas largam quando mortos. O jogo a princípio é um pouco difícil, mas assim que começar a utilizar uma estratégia de jogo, decorando onde aparece cada inimigo ou obstáculo, verá que começará a avançar quadro após quadro. Tecnicamente Cybernoid é excelente, ainda melhor que o seu antecessor, tanto no movimento como em várias situações de jogo, como por exemplo as explosões ainda mais promenorizadas que Exolon. Os gráficos excepcionais, com um bom colorido, que quase nos faz esquecer a mistura de atributos. Por último gostaríamos de acrescentar, que este jogo vai ser um dos jogos do ano, e só nos resta esperar pelo próximo trabalho de Raffaell Cecil, convictos de que será outro grande êxito.

## CLASSIFICAÇÃO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 92%

## COMENTÁRIOS

É só o Exolon 2

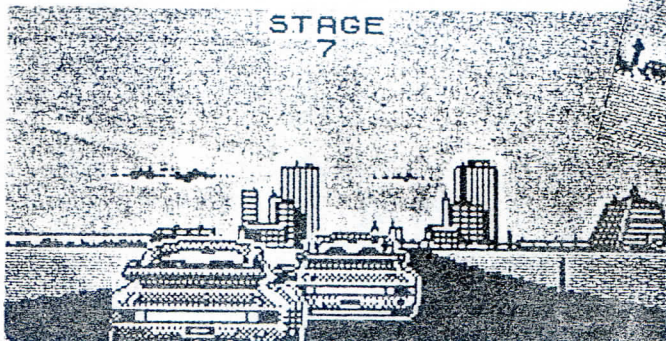
# REVIEWS

# CRAZY CARS

Para começar podemos dizer que este jogo, tal como muitos do seu género, é uma desilusão.

Crazy Cars é um jogo, tal como o nome propriamente indica, de carros, onde você poderá escolher 3 tipos de autos para conduzir, por seu lado estes são umas verdadeiras bombas, senão veja: um FERRARI Testarossa, um LAMBORGHINI Countach e por fim um PORSCHE Futre (AKI!AH!), tudo carros de sonho.

O objectivo não o podemos precisar porque juntamente com a casete que a Titus nos enviou, nada se diz sobre este assunto por incrível que pareça. De qualquer das maneiras você, como já tinha dito, pode escolher o seu carro, o que vai implicar a escolha de um determinado nível de dificuldade. Já na estrada, terá que acelerar ao máximo (200 Km/h) e tentar chegar ao final de cada etapa com mais tempo que for possível; cada nível tem 9 etapas e quando se muda de nível o carro transforma-se noutra.

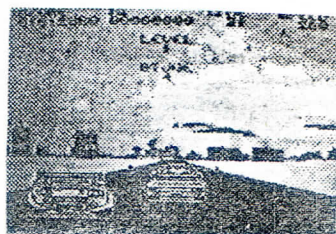
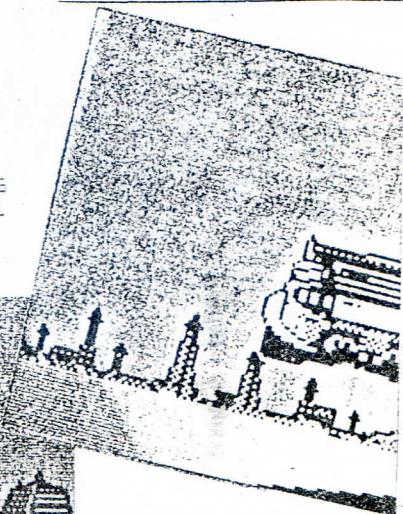


Quanto às partes técnicas, gráficamente, tal como Out Run, tudo está bem apesar de que as partes laterais da estrada não terem cenários apenas ao fundo (no horizonte) possam ver certos edifícios. O movimento é uma das coisas que faz com que Crazy bata Out Run apesar de um só chegar aos 200 e outro quase aos 300, o primeiro faz deslocar o seu carro a uma maior velocidade "prática", não teórica.

Portanto podemos dizer que depois da desilusão de Out Run acho que fica muito melhor não juntarmos mais uma desilusão às nossas parteleiras recheadas de outras coisas mais excitantes. Mais uma vez os jogos de carros no Spectrum não dão aquela excitação que deveriam dar, quase que chegamos à conclusão de que veículos e Spectrum não é uma boa união (exceptuando alguns).

Por fim ainda em relação à comparação Out Run e Crazy Cars o segundo tem umas oscilações da estrada mais bem executadas. Mas no geral esta comparação leva a que se confirme aquilo que eu sempre pensei:

CITADA: TITUS  
PROPRIETARIO: TITUS  
PREÇO: 48/128  
TEMPO: 8/A 0/P M  
JOGADOR: NÃO HA



## CLASSIFICAÇÃO

64

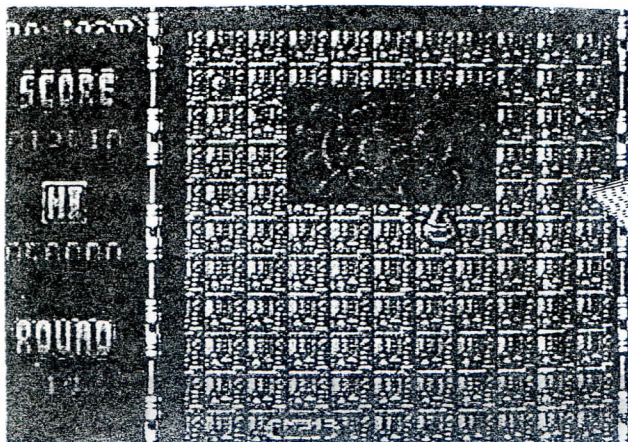
## COMENTÁRIOS

Quem quiser mais um Out Run para colecção, que o compre!

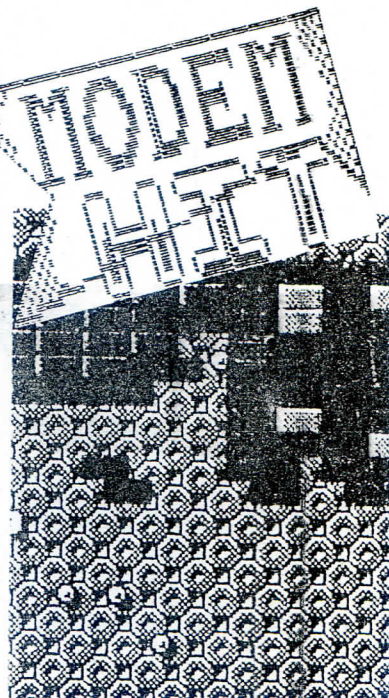
# REVIEWS

# ARKANOID 2

SEM AULAS PARA DIZER ACERCA DA HISTÓRIA (primeiro andamento dos jogos de ação) Arkanoid II chegou para que a onda de tiros a parede acabasse de vez por todas porque a quase impossível fazer

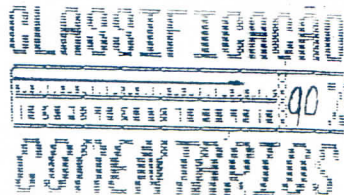
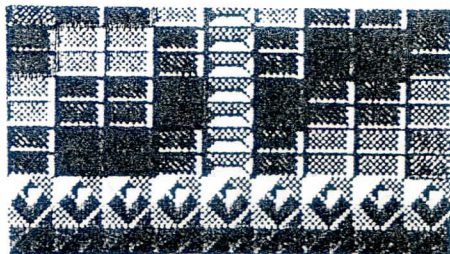


Nome	IMAGINE
Endereço	LIKE LAMB
Telefone	48/126
Profissão	✓/B ENTER
Idade	NÃO HA'



o jogo (do mesmo tipo) melhor que...  
 Dúvidas algumas que possam existir acerca daquilo que nos dissemos já não existirão. Os jogos de jogar o movimento de Arkanoid. Isto porque Arkanoid II é um jogo com uns gráficos coloridos, de um gosto de ver, movimento excelente e com um "background" de grande qualidade gráfica, por isso Arkanoid II tem uma atractiva 48k e um bom som no 128k.  
 Tal como Arkanoid I, este desenvolve-se na mesma maneira apenas com uns conceitos e mais (ver Dicas e Truques sobre nós). A diferença principal que é a de os dar a hipótese de escolher para o jogador o tipo de tiro quando passarmos de nível.

E realmente com 33 níveis (64 se conta o 1.º de 2 lados) para explorar, Arkanoid II vai dar cabo dos reflexos e da cabeça a muito boa gente.

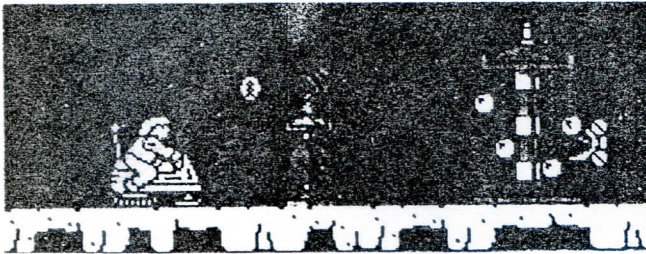


Jogo que é tudo que podem pedir. O jogo que se "clarar" em jogos como Arkanoid. E parte, a vez de repente "Arkanoid" e "Arkanoid" e "Arkanoid".



O jogo é desenvolvido por uma das maiores produtoras de jogos de computador, a Electronic Arts, conhecida por jogos como o Duke in Hell e o Duke in Hell 2. O jogo é desenvolvido para o sistema operacional Windows 95 e para o hardware de 32 bits. O jogo é desenvolvido para o sistema operacional Windows 95 e para o hardware de 32 bits.

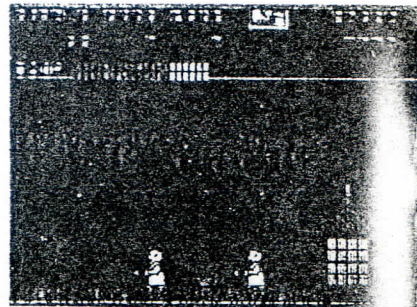
# VETI



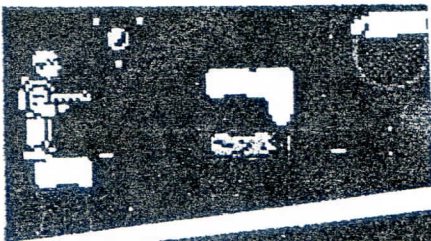
De mota sempre é mais rápido...

Nome	DESTINY
Assunto	de CYBADYNE
Assunto	48/126
Assunto	DEFENSÍVEIS
Assunto	PARCIS

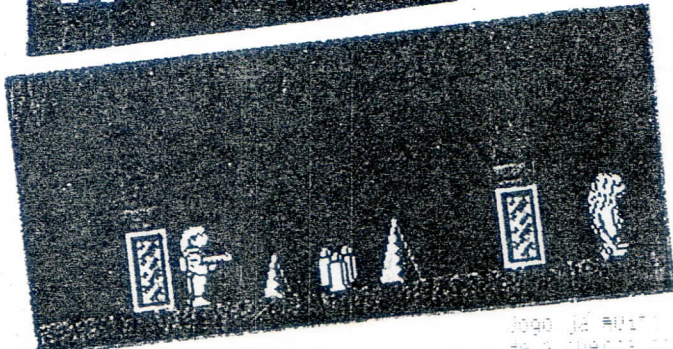
O jogo é só mais um jogo de tiros com grandes referências a um outro chamado Exolon. A história pouco interessa, pois o tempo passa e os inimigos atacam por todos os lados, mais uma vez as armas são a melhor solução para a resolução de determinados conflitos. Mas deixando estes lados ao relento, este jogo, cheio de colorido, é o primeiro de uma nova casa de software que se chama Destiny e que é comandada por uma pessoa bem experiente nestas andanças, Francis Lee. E realmente, este é o único ponto de interesse deste jogo, pois além de ser mais um jogo de tiros, nada nos dá de mais. É como que para confirmar tais afirmações, nos controlamos uma personagem armada e com "boas" intenções e que tem como objectivo destruir tudo o que lhe apareça na frente.



As montanhas dos Himalaias esc...



Por fim, um jogo como VETI, muito parecido com Exolon, GunRunner, Northstar e até com o próprio velho Green Beret, apenas merece que os adonemos a dar uma olhada e se por um grande apreciador de jogos como Exolon até o aconselhamos a comprar.



CLASSIFICADO  
 64  
 COMENTÁRIOS

jogo já muito lento e que apenas nos dá uma noção de a guerra por estas regiões...



# MODERN ART

Depois da Magnetic Scroll nos ter apresentado os seus dois ultimos trabalhos (Gnome Ranger e o mais recente Knight Orc, aparece-nos agora Jinxter, que consegue ainda se superiorizar aos dois grandes exitos. Que mais dizer? (bela desculpa para nao fazer critica). Depois d' abrimos a caixa, onde vem o jogo, encontramos uma disquete de 3", um folheto de propaganda, um concurso em que podera ganhar todos os jogos da Magnetic Scroll para o resto da vida, instrucoes e um guia do "The independent guardian", nos ira ajudar no desenrolado do jogo. Voce tem como objectivo reunir os encantos de turani, com a bracelete de turani, o mais rapidamente possivel, porque as bruxas verdes robar-lhe-ao toda a sua energia e sorte. O seu primeiro objectivo no jogo e sair do autocarro, em Neverending Lane onde pode encontrar Len Mossenake, um guardiao que lhe dara uma missao. Em relacao ao guardiao nao espera, uma figura toda araltada com um chapau alto e bicudo e uma tocha na mao, pois este usa um casaco vermelho,



que bon que e viver a modern...

queixa-se da mulher e dos filhos e solta frases filosoficas.

Quando chegarem a "Key-ring" pedao para examinar e encontrarao uma forma inteligente de perder todas as chaves que tem em seu poder, em vez de perder uma a uma. Outro local em que pode fazer e "Dead Full Hood".

A partir de "Neverending" voce pode entrar em sua casa e uma boa busca aqui e essencial.

Pouco tempo depois o telefone toca, e o seu vizinho que parece estar em apuros. Voce corre rapidamente para casa do seu vizinho, mas, ja la nao o encontra. Depois de uma busca voce encontra um queijo e um morcego no jardim, aqui os seus problemas comecao.

Outras das inovacoes do jogo esta nos guardioes, que lhe resolverao os seus problemas, quando estiver num lugar onde nao sabe o que fazer, desta forma o jogo nunca se tornara macador, pois voce podera ir sempre avancando no jogo.

-SWAP (PARA MUDAR PARA SCARN)  
-GET ALL  
-SWAP (PARA MUDAR PARA LOBO)  
-N  
-GO TAVERN  
-GIVE COIN  
-LEAVE  
-SWAP (PARA MUDAR PARA SCARN)  
-TAKE STAFF  
-S  
-E  
-S  
-E  
-E  
-PART (PARA SEPARAR OS IRMAOS)  
-E  
-HOLD SACK IN HOLE  
-SWAP (PARA MUDAR PARA LOBO)  
-GO TEMPLE  
-CLOSE DOOR

Por este ser o nosso primeiro numero todo o material publicado foi conseguido por pessoal da casa, o que faz com que seja um material um pouco velho, devido a que o pessoal da casa seja virado para outro tipo de jogos. Apenas eu (Miguel Sousa) aprecio esse tipo de jogos, e como tal as dicas nao sao melhores. Para que esta rubrica seja do vosso melhor agrado, agradecia que para as proximas edicoes enviassem material.

Assim sendo passemos as dicas que possuimos:

TERROR OF TRANTOSS  
-GO STORE  
-GET ALL  
-S  
-GO HOUSE  
-GET COIN  
-GET COIN

-CATCH DOG  
-DROP SACK  
-GET SMALL KEY  
-W  
-SWAP (PARA MUDAR PARA LOBO)  
-OPEN DOOR  
-SWAP (PARA MUDAR PRA SCARN)  
-GO TEMPLE  
-JOIN (JUNTAR IRMAOS)  
-UNLOCKED DOOR  
-GO PASSAGE  
-TRANSLATE RUNS  
-N  
-W  
-DROP BLANKET  
-DROP SMALL KEY  
-PART  
-SWAP (PARA LOBO)  
-DROP ALL  
-SWAP (PARA SCARN)

-GET SWORD  
-W  
-LVTE STAFF  
-SWAP (LOBO)  
-GET DOOR  
-W  
-DROP DOOR DOWN WELL  
-SWAP (  
-SHINE STAFF DOWN WELL  
-CLIMB DOWN RUNGS  
-DROP SWORD  
-GET PLANKS  
-N  
-BUILD BRIDGE  
-S  
-GET SWORD  
-N  
-N  
-CREEP E  
-KILL OGRE

-GET STONE KEY  
-W  
-S  
-S  
-UP  
-JOIN  
-E  
-DROP SWORD  
-GET BLANKET  
-GET KNIFE  
-SWAP LOBO  
-GET ALL  
-DROP SMALL KEY

# O MUNDO DAS MÁQUINAS

Nesta primeira edição resolvemos fazer uma pequena selecção entre as novidades de jogos de máquina existentes no mercado. Esses seleccionados teriam que satisfazer a determinadas condições;

Vamos falar agora de uma criação da IREM: Mr. Heli.

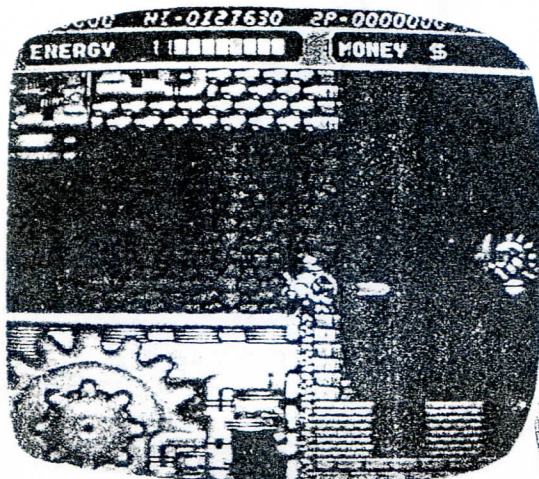
Este jogo de scroll horizontal, apresenta-nos uma qualidade gráfica, cheia de colorido com uma emotividade espantosa.

A história começa quando numa estrela

Este é um tipo de jogo clássico em que comanda um helicóptero e que tem como objectivo destruir tudo o que lhe apareça à frente como todos os outros do seu tipo, nesse campo poderemos considerar que Twin Cobra é bastante parecido com Flying Shark.

A melhor maneira de jogá-lo é manter os olhos mais nos disparos dos inimigos. No princípio do jogo o heli levanta vôo de um pista de um navio tal como muitos outros e rapidamente se encontra já nos céus, voando por cima de estradas, desertos e outras coisas mais, combatendo tanks, helis, aviões e não acabar mais de inimigos, que vão aumentando de número quanto mais progredir no jogo.

Ao percorrer os níveis que lhe foram destinados, você poderá apanhar determinados símbolos, símbolos esses que com variedades de cores vão dando uma enorme diversidade de



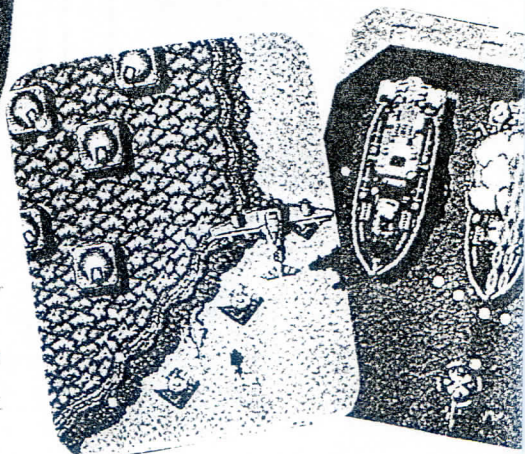
distante de uma galáxia desconhecida encontra-se Mr Heli, um pequeno e redondo helicóptero que faz parte da patrulha cósmica terrestre, enviado para salvar o Planeta da invasão de aliens e o seu esquadrão da morte.

Começando por patrulhar a superfície, um cenário cheio de rochas, ilhas flutuantes e nuvens, heli começa logo por ter problemas com os inimigos pois eles atacam sempre em massa.

Para restabelecer a energia e a sua arma terá que disparar nas rochas, pois escondidos algures nas rochas estarão cristais que lhe darão dinheiro para você poder comprar as balas e tudo o resto.

A medida que vai avançando no jogo, mais perigos e em maior número aparecerão os aliens. O inconveniente nos níveis mais avançados são as rochas que ao

se desprenderem-se tornarão o jogo mais difícil, além de apanha de cristais ser mais difícil.



de armas. Twin Cobra é um jogo de scroll vertical com excelentes gráficos e movimento, em todos os componentes do jogo estão bastante proporcionais. Vale a pena ver uma espiada



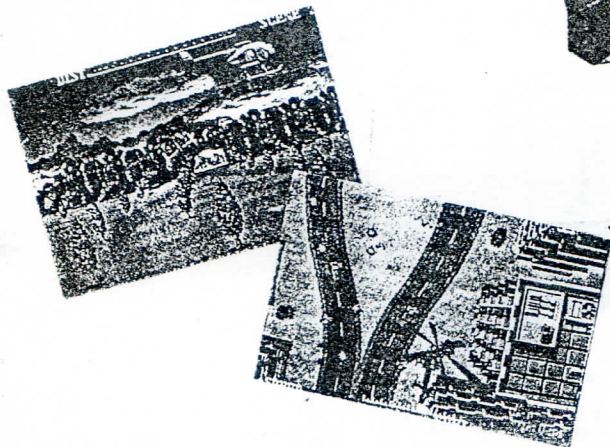
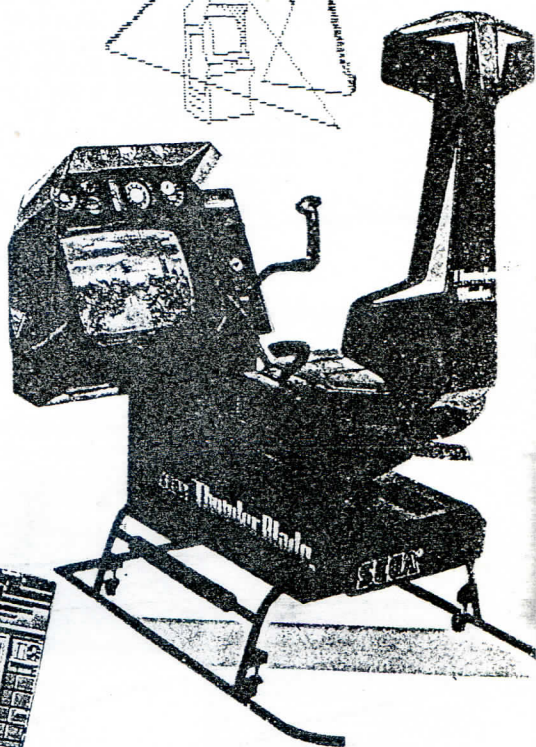
## MODEM

mais um espectacular jogo de Sega onde a qualidade gráfica e movimento são soberbos.

Thunderblade pode ser jogado numa cabine inovadora (com mais do que os habituais movimentos laterais) que nos faz lembrar um pequeno helicóptero. Quando empurramos a coluna de controlo para a frente a cadeira move-se de encontro com o ecrã, puxando-a para trás o acento recua.

O jogo começa com um tipo de demo onde tudo é visto de cima, e no qual tudo se torna igual a Twin Cobra.

Rapidamente a demo se transforma no jogo propriamente dito.



Durante o jogo poderás fazer-se o heli para junto do solo ou voar bem nos altos.

O 2º nível é simples, mas depois é que começam as complicações. Depois da "demo" em esse 1º nível que se passa no oceano onde terá um porta aviões como alvo, com constantes canhões que rodam tentando apanhar a posição certa para lhe acertar.

Em resumo é um jogo brilhante, com um cenário em 3d muito bem executado, e com a vantagem de poder ser jogado numa cabine tal como um verdadeiro heli, e pelo preço vale a tentativa



serem produzidos por casas já consagradas, terem como heróis helicópteros e por fim que fosse de extrema qualidade. Assim sendo esta edição do MUNDO DAS MÁQUINAS resultaria numa maior qualidade espero que gostem e até mes que vem (tanto tempo!).

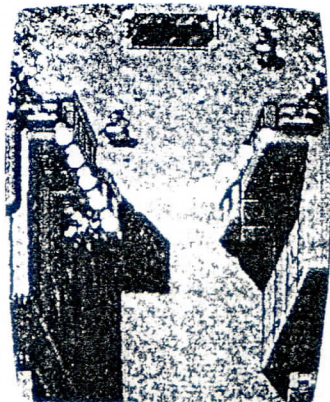
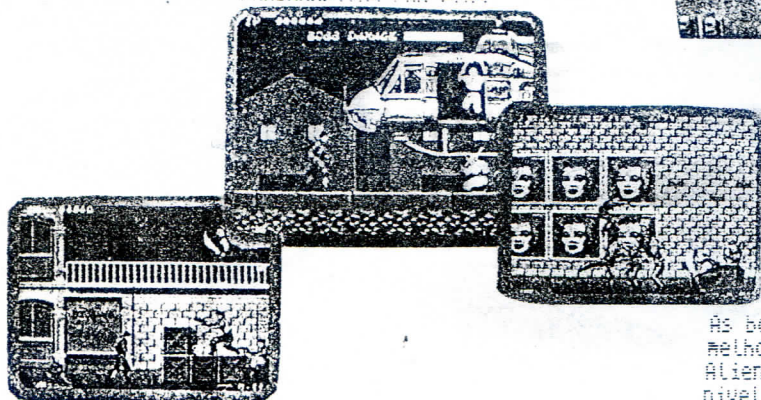
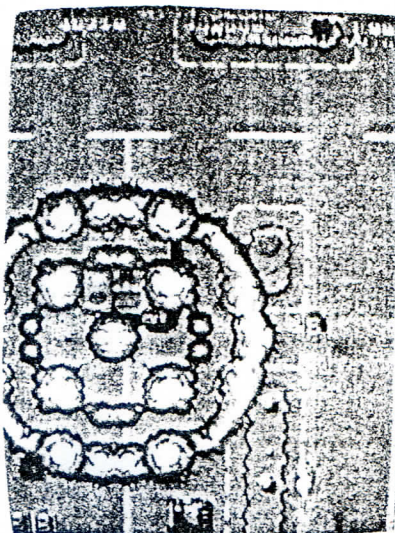
# COMUNICADO DAS MÁQUINAS

ADIFERBURNER: O inimigo dispara sempre na posicao em que o aviao se encontra, por isso se estiver continuamente em movimento dificilmente lhe acertarao.

Quando se encontrar em dificuldade, numa confusao de avioes e disparos por exemplo; abraque e dirija-se para o solo e destua tudo o que la se encontrar, este sistema nao so lhe dara um bom poder de fuga como tambem uma boa pontuacao.

ALIEN SINDROME: O objectivo deste jogo e salvar todos os seus companheiros e descobrir a saida, num determinado tempo.

SOLUCAO DO 1º NIVEL: Assim que aparecer no screen toque no seu companheiro e saia do quadro. Desca e apanhe as bombas depois liberte os seus companheiros das alas.

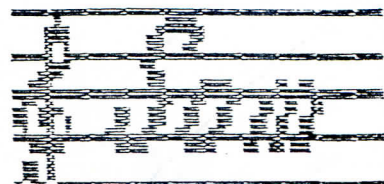


As bombas e o Laser sao as melhores armas para combater o Alien no final do primeiro nivel.

Depois de derrotar o Alien aparecera uma indicacao para se dirigir para o EXIT, entao dirija-se para o Topo do complexo, pois e la que se encontra sempre a saida.

APR: quando encontrar o comboio coloque-se em frente dele e deixe-se lavar ate ao fundo do ecran! O carro ficara destruido, um pouco depois ganhara milhoes pontos.

BURGV ROW: Apanhe o maior numero de barreiras de tempo que possivel isto dar-lhe-a 500 pontos por cada e mais dois segundos por o nivel seguinte.  
Se atravessar 5 ultimas pequenas barreiras a ultima transformar-se-a



Nesta seccao, damos-lhe todas as ultimas novidades sobre musica.

Herbie Hancock lancou ha dias o seu ultimo album com o titulo de "Der Machine". O musico autor de exitos como ROCKII, apresentar-se-a no dia 16 de Junho, no Royal Albert Hall de Londres.

Depois de um intervalo para se dedicarem ao meio artistico Derry Hall e John Oates resolveram unirem-se de novo para produzir um LP com 10 novas cancoes, o titulo do ultimo trabalho e "Ooh Yeah" e foi gravado nos estudios "caseiros" dos musicos e produzido tambem por eles.

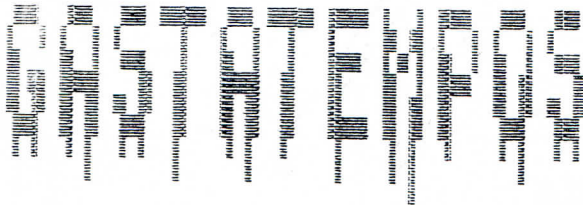
Os Ramones tem agora reunidas trinta das suas melhores cancoes num duplo album que regista a historia do grupo de Nova Iorque "Sheena is a punk rocker"; "Do you remember Rock'n Roll Roads"; sao alguns dos temas deste "Best of Ramones".

Chrissie Hynde e os UB 40 Juntaram-se novamente, desta vez para gravarem um tema antigo de Lorna Bennett, intitulado "Break fast in Bed".

Grupos como os Aztec Camera, os Damned e os Stranglers, subirao ao palco do Milton Keynes Bowl, amanha e depois, para oferecerem concertos a favor da organizacao conhecida como Amnistia Internacional. Depois de Sting, dos U2 e de Peter Gabriel, cabe agora a vez a estes musicos de darem o seu contributo artistico em favor da paz e liberdade mundiais.

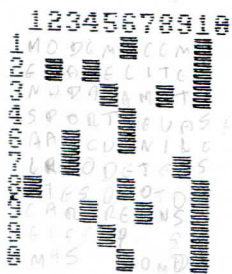
Hugh Cornwell dos Stranglers assina o seu primeiro disco a solo com a colaboracao de Ian Ritchie. "Wolf" e o nome do LP.





HORIZONTAIS

- 1 Revista de computadores; o seu preço
- 2 Casa de software que produz o Commando
- 3 Contrário de tudo; onda de rádio
- 4 Desporto em Inglês; Plural de BUA



- 1 Relativo a mês ; preço da MODEM
- 2 Relativo a aparta.
- 3 Ocas; Plural de Ere
- 4 Instrumento utilizado para lançar flechas, pl
- 5 Som emitido pelas ovelhas; marca de pilhas
- 6 Nota Musical; Empresa pública
- 7 Massa utilizada para construção; jogo realizado pela Firebird. 9 Aço; Componente do corpo humano
- 8 Carro em Inglês; nota musical
- 9 Paraíso do Genesis; local onde se faz necessidades
- 10 Insecto; marca de detergente
- 10 pedido de socorro



# 7º QUARTO

Este mês as novidades em filmes voltam-se para o lado do pequeno ecran, porque os ultimos filmes que estreiam nas salas de cinema, não andam a respeitar o dinheiro do publico que "enche" as salas.

- Como tal, as nossas criticas desta edição são:
- Prince of Darkness (sem titulo em Português)
  - A sombra do guerreiro VIDEOTAPE

O filme em si tem como historia a de que Donald P. encontrou algo de muito mau para todo o universo. Então ele foi a Universidade local, para reunir todos os maiores cerebros disponiveis, para que pudessem analisar tal coisa. Assim o conseguiu, e é a partir daqui que tudo começa a desenrolar-se com as mais atribuladas cenas, capazes de nos por sem fôlego.

Este filme é proposto para ser para maiores de 18 anos, o que tambem leva a que já possamos ter uma pequena ideia do filme. Eu pessoalmente, quando ele estiver por aí nas salas de cinema, vou lá dar uma espiada.

E deixando de lado o terror, para passar para o lado mais serio.

O filme que se segue, é uma novidade em video, e o seu nome Kagamusha, e como todo o poder, e entre as maravilhosas cenas dos combates campais.

Por fim tenho a dizer que vi o filme e gostei imenso.

Para acabar esta seccção devo dizer que com as férias "no ar", deem umas boas olhadas no ecran da televisão, pois parece-me que a qualidade dos filmes começa a melhorar bastante.

Prince of Darkness, filme que ainda não vi, e que, segundo dizem as crónicas, é pela pequena demonstração que observei, e dos mais aterrorizantes filmes dos ultimos tempos, onde sobressaem dois nomes, o de John Carpenter, para os que não sabem realizou filmes como o Nevoeiro e Halloween, o outro nome é o do actor principal Donald Pleasence, que entrou num filme que ainda roda por aí, filme esse com o nome de "Alvo Duplo", em Português é mais bonito "A sombra do guerreiro".

Esta pelicula leva-nos aos tempos longinquoos, mais precisamente à idade media japonesa, onde a vida era o mais atribulada possivel, pois os famosos senhores de guerra não paravam de estabelecer conflitos. E depois de filmes como "RAN"; "O Ultimo Imperador" este A sombra do guerreiro calha mesmo bem com uma historia bem inteligente, um excelente guarda roupa como era de e milhares de figurantes, este filme é de ver e chorar por mais.

A historia essa, desenrola-se a partir da semelhança fisica de um ladrão com um senhor da guerra. Quando o senhor morre, o ladrão assume o seu papel, tomando-se o lider e chefe de uma legião de 25 mil guerreiros.

Com a acção a alternar-se entre o drama do homem que de um momento para outro tem

## «A Sombra do Guerreiro»



# ESTYL AND



Uma coisa simples, esta é a minha primeira colaboração com a Nodem e como tal já há motivo de festa.

Hoje resolvi falar-vos dos problemas que afecta uma grande casa de software, a Elite. Como devem saber a Elite a uns anos atrás fez alguns brilhantes jogos tais como Ghost'n Goblins, Paperboy, Command, Space Harrier e outros, como t

aquelas pessoas que se mantiveram atentas a produção de jogos notaram que há um ano para cá a Elite não faz tantos jogos como fazia antigamente, e porque será? E sobre este tema que eu me debrucei.

A maior parte das casas de software como empresas que são, para conseguirem subsistir teriam que criar filiais (casos Ocean, Imagine) porque se por exemplo a Ocean num ano não conseguir ter lucro nenhum e até tivesse prejuizo logicamente ia a falencia, aí a coisa tornaria-se muito negra e é que surge a Imagine que teve lucros que tapariam e equilibrariam a balança da casa eae Ocean. Pois é

a Elite com aqueles lucros todos pensaria que em nada lhe beneficiaria em dividir-se em dois ou mais ramos, e até porque com estes sucessos todos nunca iremos a falencia, isto pensavam eles e realmente nada de mau aconteceu ou por outra não foram a falencia, mas tal situação esta para acontecer mais tarde ou mais cedo, ou então terá que alguém investir bastante dinheiro para a conseguir por de pé. Mas a Elite fez o Thundercats que é um excelente jogo e tem ainda o Ikari e o Buggy Boy! Dirão vódes, realmente isto é verdade mas são verdades tristes, como verão, porque se revelam a falta de dinheiro naquela casa. Uma casa para produzir jogos tem que assinar contratos com programadores e claro quanto mais dinheiro tiver para oferecer, maior é a quantidade de programadores que tem para escolher e como é logico melhor serão os jogos. Até aqui tudo bem porque a Elite no seu principio tinha dos melhores programadores e como tal nasceram daí dos melhores jogos até agora



feitos e isso faria dinheiro e o dinheiro da para. Isto torna-se um ciclo vicioso que a Elite pensou que duraria para sempre, so que esqueceram-se que há outras casas em constante evolução e que esqueceram-se que há outras casas em constante evolução e que dividiram-se em varias outras e como tal os contratos acabavam e os programadores recebiam propostas aliciantes e lá iam eles para outras casas e assim uma casa começava a destronar-se e se tivesse feito a tal divisao se num ano não tivessem grandes programadores, o outro ramo tinha esses grandes programadores porque tinha assinado com eles e assim um ano sim ano não tinham grandes jogos, até porque as outras casas também findavam os seus contratos com os seus programadores.

Ainda relativamente ao problema Ikari Warriors e Buggy Boy, bem esses jogos são conversoes de jogos de maquinas e como tal a Elite tem que pagar os direitos para tais jogos so que estes jogos são

# CONCURSO

MODEM

## 5 ESTRELAS

MODEM

AXUTCSRPONTAPEST  
CUDXUVMHFMORSCH  
ZXHYFOFXMINTHOR  
CVERHCDSTUGHODMO  
BCGNIEETTYLRDOMS  
LNAVREMSMADAAAFM  
LORCIVEMCEMDMITW  
BONNIEUTAYLORRXX

NOME:

MORADA:

TELEFONE:

IDADE:

Bea, para começar uma série infundável de concursos, nada melhor do que começar em grande. Pois estamos aqui para oferecer bilhetes para o grande espectáculo que vai acontecer no estádio da Luz, onde as estrelas são nem mais nem menos que Brian Adams; Bonnie Taylor; Gnr; Uhf; Xutos & Pontapes e possivelmente os Stranglers.

E a maneira de conseguir essas entradas e mandarem para a morada habitual a sopa de letras completa com os nomes dos primeiros 5 grupos que mencionei anteriormente.

A primeira carta que chegar à redacção será a contemplada com as entradas para o concerto, a segunda receberá uma saída gratuita do concerto.

Estamos sempre abertos a qualquer suborno, mas que vem mais e melhores concursos chegarão.

Portanto despachem-se e não se esqueçam de que as cartas são para mandar pelo correio (é que o milho para os pombos acabou). A data limite é dia 4 de Julho às 10h da manhã.

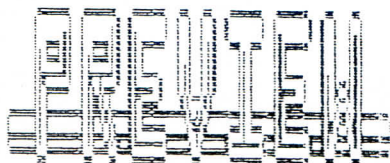
*f*

**GONT.**

Ja velhos e a Elite conseguiu pagar esses direitos nos anos em que era uma das melhores casas, e se virem bem os ultimos jogos de conversões de maquinas são bem mais recentes o que implica que os direitos de conversão são bem mais caros.

Portanto está-se a notar o declínio do Imperio Eliteano o que é mau para o mundo dos jogos de computador, e não ser que alguém invista bem depressa nessa casa ou então que as poucas produções da Elite, que ainda tem alguns meses de contrato com a Gargoyle Games (antiga prestigiada casa de software que foi a falência) que é um grupo de programadores (agora) e que podem produzir alguns sucessos que possam render algum dinheiro, casos de Scooby Doo e Thundercats.

Por agora termino para a proxima edição vou falar do retorno da Ultimate.

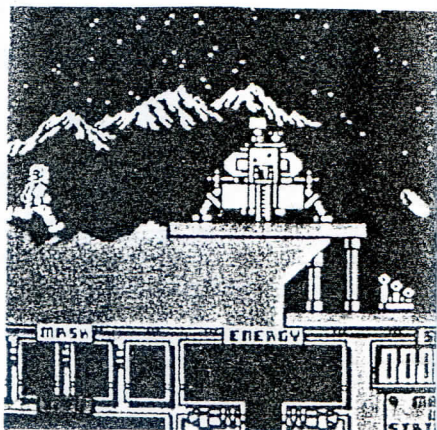


Este mês temos bastantes novidades vindas de Inglaterra, e uma parte dedicada a conversões de jogos das máquinas para o spectrum.

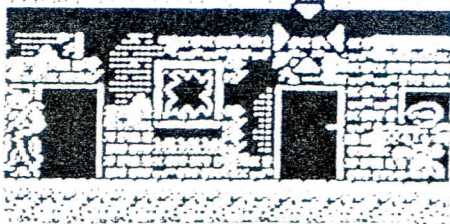
Vamos começar por um jogo que já teve 2 versões e agora caminha para a 3. Trata-se de MASK III.

Scott Tracker, o filho do nosso herói, Matt, foi raptado por Venom, que já todos devem conhecer, e levado para o seu Q.G. na lua. Matt é o único que o pode salvar. Aqui começa MASK III, VENOM STRIKES BACK, um jogo cheio de acção, que é a única coisa que tem de igual em relação aos outros 2, pois de resto é tudo novo.

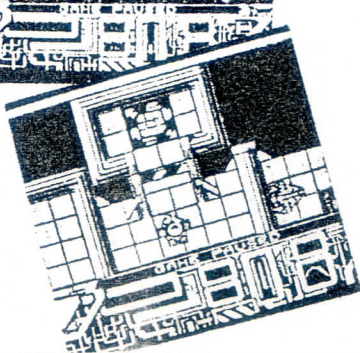
Temos uma surpresa para todos os fans de ACTION FORCE, pois esta quase a sair ACTION FORCE II. E surpresa não vai ser só para eles mas para todos que viam a excelente qualidade gráfica nos ecrãs que temos para apresentar. Além deste jogo nos dar grandes gráficos durante o jogo, apareça-nos um magnífico ecrã de apresentação com o maior número de cores até agora visto num ecrã.



Venom ataca de novo...



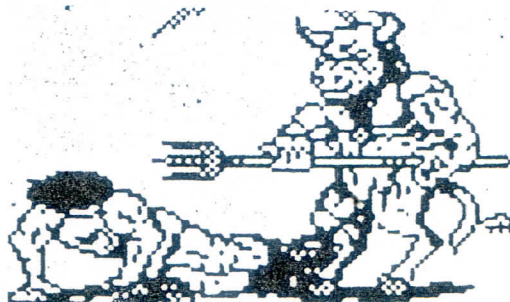
Forte acção em ACTION FORCE II.



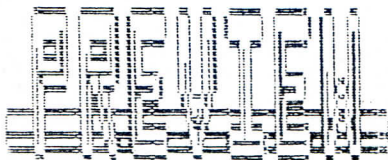
Falando do jogo em si, em ACTION FORCE II voce terá que salvar uns reféns, utilizando uma mira e se voce a controlar bem, matara todos os inimigos antes que eles o matem a si, e assim voce chegara ao e salvo para libertar os reféns. E ai esta ACTION FORCE II um jogo que promete .

Uma pequena nota para DENINZEN um jogo da Plays que nos parece ser um bom jogo em relação ao grafico, colorido. Para o proximo mês teremos mais inform.

Apreciadores de jogos tipo Barbarian, preparem pois vem ai HERCULES. Depois de ter feito uns asneira qualquer, Hecules tem que passar 12 provas para conseguir o perdão dos Deuses, que estavam furiosos. Para completar as provas terá que passar pelos mais longínquos, e estranhos lugares, e combater com as mais variadas criaturas. HERCULES tem uns gráficos bons, embora sejam monocromaticos à excepção da paisagem, e esperamos que a Grentin Graphics (casa de software que está a produzir o jogo) faça um bom trabalho em relação ao moviment



Hercules em apuros.



### A Vingança de RENEGADE.

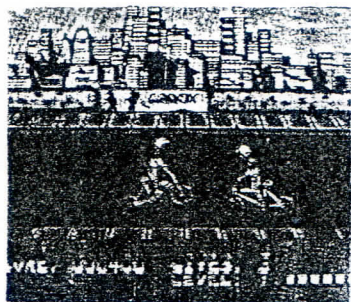
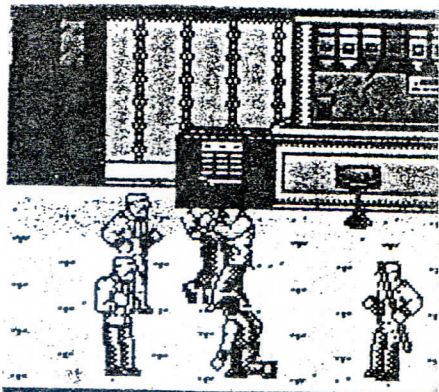
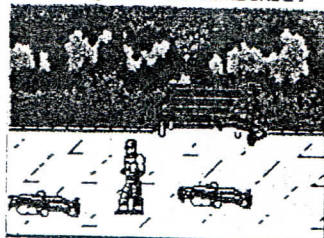
Ainda deve estar muito boa gente a jogar RENEGADI quando aparece TARGET RENEGADE, o seu sequitimo.

Desta vez vem acompanhado de um amigo para vingar a morte do seu irmão. O jogo passa-se por todo o lado, parques, bares, ruas, e com uma nova e maior variedade de inimigos, para espancar e ser espancado.

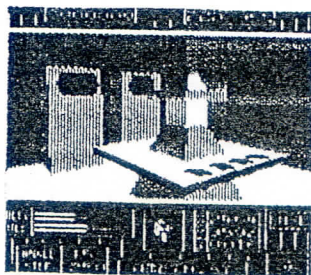
Neste jogo poderá tambem apanhar as armas dos adversários, facilitando assim a vida. em nossa opinião este jogo parece-se bastante com um jogo de máquinas que está a ser convertido para os 8 bits, Double Dragon. E achamos parecido porquê? Porque em Double Dragon você tem opção de 2 jogadores, a possibilidade de apanhar as armas dos inimigos e é um jogo de socos e pontapes, e tudo isso Renegade tem. Os gráficos e o movimento estão excelentes.

E ficamo-nos por aqui pois a review, essa, virá para o mês.

Passemos para mais um jogo de bicicleta, trata-se de BMX NINJA. Neste jogo você terá que atropelar pessoas, e outros competidores, e skaters.

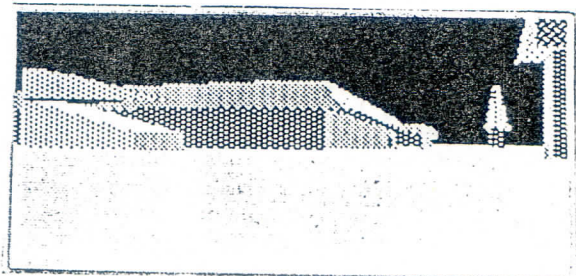


Artes Marciais em bicicleta?!

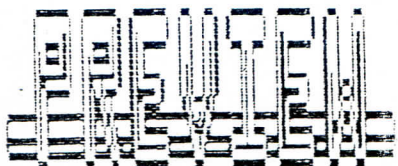


THE DARK SIDE, dito assim ninguém faz conta do que se trata, mas basta dizer um nome e toda a gente sabe o que é, DRILLER II. Depois do sucesso de Driller a Incentive Software sentiu necessidade de Lançar Driller II. A história deste jogo diz-nos que Metars, prepara-se para se vingar, da sua ultima derrota, na ruda Humana, destruindo a Terra, com um Laser que se encontra escondido no lado escuro da Lua. Você terá que desativar o Laser antes que ele atinja os 10 AMP e destrua a terra. Os gráficos de Driller II estão melhores que o original, dentro do mesmo estilo 3D criados pela Freescape, e esperamos que o movimento do jogo seja um bocadinho mais acelerado para que o jogo fique perfeito.

O jogo que se segue é um jogo que já deve ter saído no mercado Português quando lerem a preview, mas como este jogo já nos chegou às mãos tarde temos que fazer a preview. Vixen, é o jogo de que fala mos. Ela é metade mulher, metade lobo e foi criada na floresta onde lhe ensinaram a sobreviver.



Tera tanto sucesso como o seu antecessor!



Até que um dia Granath, o planeta de Vixen, é invadido por dinossauros. A missão de Vixen é levar-los para fora do planeta. Ha 2níveis, de jogar tanto nas cavernas como no solo. Os gráficos deram-nos boa impressão, e foram digitalizados para dar melhor impressão na corrida. Além de jogar como Humana, Vixen, pode tambem transformar-se em lobo sempre que quiser. O jogo parece-nos prometedo.

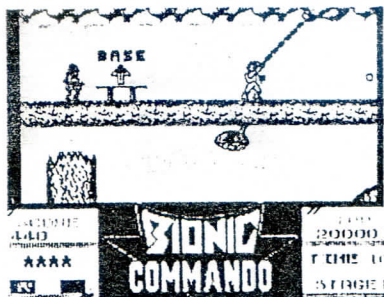
Vamos agora falar-vos da secção de conversões das máquinas de arcade que vos tinhamos informado no inicio desta rubrica. E que melhor maneira de o comecar, com a mais recente, mas nao menos popular, criacao da Taito ( a mesma que fez Renegade e Arkanoid nas máquinas ), Operation Wolf.

Quem conhece o jogo nas máquinas devera achar que esta é uma daquelas conversões impossiveis no spectrum. Mas engana-se, porque pelo que ja vimos a Ocean ( casa que esta a converter o jogo ) esta a fazer um bom trabalho. E porque é que este jogo é tao dificil de converter num jogo para o spectrum.

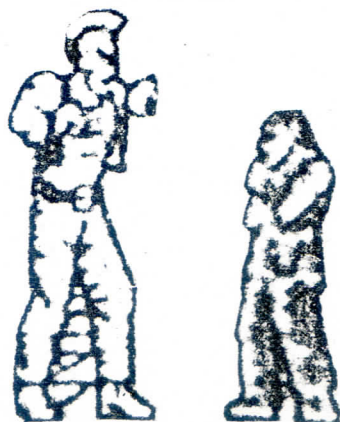
Porque trata-se de um jogo em que o numero e a variedade de inimigos é muito grande o que poderia tornar o jogo bastante confuso. Mas falemos agora do objectivo do jogo. Em Operation Wolf voce tera que libertar alguns refens, e ao mesmo tempo eliminar um exercito de inimigos, com a ajuda de uma mira que podera disparar balas ou bombas, enquanto que o screen vai avançando aos poucos.



OPERATION WOLF outro prometedo jogo



Fracos graficos em Bionic.



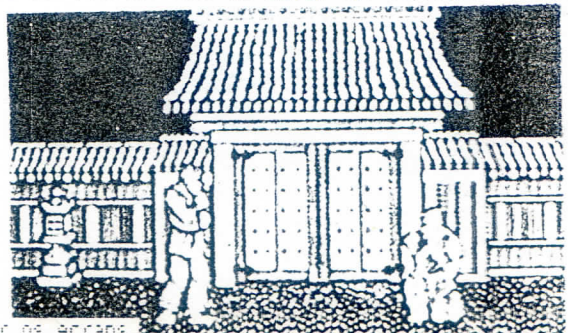
STREET FIGHTER jogo que vai esquecer os ecrans.

O jogo nas máquinas é bastante popular pela s emotividade e facilidade com que se jogo, esperamo que assim seja no spectrum.

Falemos agora de uma serie de licencas que a U.S. Gold conseguiu da Capcom (casa que fez os jogos nas máquinas de Arcade). E comecemos pelo Bionic Commando, que sera o primeiro lancamento da U.S. Gold, soube o nome do outro ramo da mesma casa,60

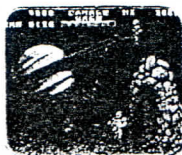
10 anos passaram desde a guerra devastadora q destruiu quase toda a raca do planeta. A unica esperança de sobrevivencia, dos que não morreram, reside nas forcas de elite dos Bionic Commandos, q tem como missao infiltrarem-se na base inimiga, destruir o inimigo e as suas armas mortais. Esta é a historia de Bionic Commando, um jogo tipicamen de plantarformas, em que voce tera que ter muita pericia para o jogar.

De seguida vamos falar de Street Fighter. Nesto jogo voce tera que combater varios inimigos em varios paises. Como ja devem ter reparado Street



ST.00005260 7.111.115 P2.0000

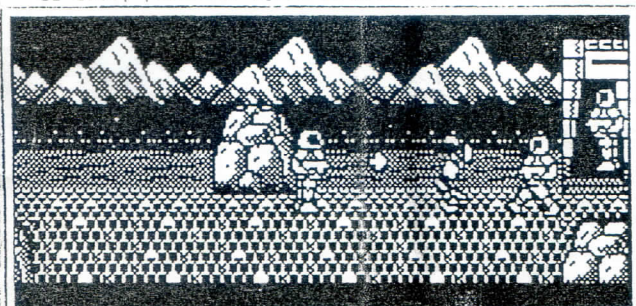
# PREVIEW



Fighter é um jogo de artes marciais, mas não é mais um jogo de artes marciais. É o que é que o torna diferente dos outros. Os seus magníficos gráficos e o seu excelente movimento, que o tornam num dos melhores jogos do género. Você tem também a opção de 2 jogadores, para poder jogar contra um parceiro.

Temos em crer que este vai ser um dos jogos do ano. Dedicamos a última parte das conversões, das máquinas, a Ace e ao último jogo da Elite, Buggy Boy. E começamos por este último. Buggy Boy jogo de carros, como está claro no seu título, leva-nos numa viagem de movimento e cor. Realmente nesta última, tão esperada conversão da Elite, movimento e cor, é oferta em força. Assim sendo, como outros do seu género, Buggy Boy é um jogo de carros que muito promete e ao contrário dos seus antecedentes, pelos vistos, muito oferece. Passemos agora para as conversões da Ace: Soldier Of Light e Alien Syndrome.

Considerada por muitos a melhor máquina do ano de 1986, pode ser agora jogada por todos em casa



TIME  
44



LEG  
1

SPEED  
227 kph



## EDITORIAL

MODEM  
RUA PIO XII Nº 307C  
2100 AMADORA  
TEL: 49399971

EDITORES:  
Pedro Costa  
Artur David

SECCIONISTAS:  
Carlos Pedro  
Nuno Ferreira  
Miguel Sousa

COLABORADORES:  
João Costa  
Marquei Fonseca  
Xavier David

MAQUETAGEM:  
Pedro Costa

IMPRESSÃO:  
ARTUR DAVID

FOTOGRAFIA  
Pedro Jesus  
Roberto Jeronimas (AS)

CHEFES DE REDACÇÃO:  
Nuno Ferreira  
Pedro Carmo

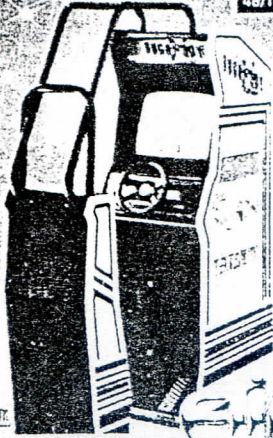
no spectrum. Para quem conhece o jogo nas máquinas ficará surpreendido pois o jogo é cheio de cores e no spectrum é monocromático. Mas é uma das poucas desvantagens que o nosso pequenino spectrum tem que temos que nos ir acostumando em conversões.

Imaginem Soldier of Light com metade das cores que a máquina tem, no spectrum. Era impossível distinguir você o que você por causa da mistura de atributos. Em todo o caso podemos-nos consolar porque os gráficos estão menos mal. Soldier Of Light é um jogo de disparos com bastantes inimigos para matar e no fim de cada nível você terá um adversário que precisa de vários disparos para ser aniquilado.

Passemos agora a Alien Syndrome. Deste jogo pouca coisa poderemos adiantar, a não ser de que se trata de um jogo que em certas partes nos faz lembrar Gauntlet. Em Alien Syndrome você tem que libertar os seus companheiros e leva-los para fora da máquina que se encontram, antes que esta vá pelar. Acabemos aqui a nossa página de previews.

# BUGGY BOY

SPECTRUM  
48/128 CASSETTE



SPECTRUM

ACE

# REVIEWS

mês que vem

# REVIEWS

mês que vem

